Lexique :
Couronne : votre zone + les zones adjacentes / 🏵 : point d'espoir / 🎖 : point de prestige / ❤ : point de cœur / 🌬 : point de souffle

<u>Actions à jouer pendant le tour des PJ :</u>

✤ Sens de jeu :
Porte-Lumière commence à jouer la phase 1, puis on continue dans l'ordre des aiguilles d'une montre, ensuite on joue la phase 2 dans le même ordre, puis la phase 3.
Porte-Poisse ne joue pas à sa place dans le sens des aiguilles d'une montre. Au lieu de ça, Porte-Poisse joue toujours après les autres.

✤ Phase 1 : ⚙ action spéciale
- (obligatoire) Piochez des actions spéciales dans les paquets de votre choix jusqu'à compléter votre main. Défaussez toutes les actions spéciales qui ne pourraient pas avoir d'effet ce tour-ci et repiochez. Jouez une action spéciale.

✤ Phase 2 : actions de base (facultatif, chaque action de base coûte 1 🌬, il est possible de faire plusieurs fois la même action**) :**

<u>Actions de base rapportant des 🎖</u>

🔦 **Explorer une zone vierge adjacente** (nécessite d'éteindre la lanterne, qui ne sera rallumée qu'à la fin du mois) :
la communauté gagne 1 🏵. Piocher une zone, entrer dans la zone (en subir alors les effets), y poser un personnage face visible (si c'est un 👤 humanoïde ou un 🦌 animal, son statut est ⚖ neutre, si c'est un ☣ horla son statut est 🔪 hostile), ainsi qu'un équipement, un souvenir et une relation face cachée. +1 🎖.
⚕ **Soigner un PJ dans sa couronne** : +1 ❤. Gain de 1 🎖.
🗡 **Attaquer un PNJ 🔪 hostile** dans sa zone, la cible perd 1 ❤ (la plupart des PNJ n'ont qu'1 ❤)
Si on le tue : perdre 1 ❤ + piocher un souvenir + 1 🎖.
Laisser le personnage sur la zone avec un jeton « cadavre » ou le défausser s'il s'agit d'un mort-vivant.
Enterrer un cadavre : ceci permet d'éviter que le cadavre devienne un mort-vivant au mois prochain. +1 🎖.
Un mort-vivant tué durant le tour n'a pas besoin d'être enterré, il est défaussé de suite.
👁 **Fouiller une zone pour récupérer un souvenir** : récupérer et appliquer un souvenir posé dans la zone. +1 🎖.
Si vos emplacements sont déjà pleins et que la carte piochée n'est pas à 🗑 défausse instantanée, défaussez une de vos anciennes cartes (hors 🕸 souvenir maudit) pour la remplacer par la nouvelle.
Si le souvenir pioché est à 🗑 défausse instantanée mais ne peut avoir d'effet, défaussez et piocher un nouveau souvenir.
🎒 **Donner 1 équipement à la communauté** : l'équipement est défaussé, la communauté gagne 1 🏵. +1 🎖.
🌀 **Donner sa mémoire à la communauté** : convertir 1 souvenir en 1 🏵 (impossible de convertir des souvenirs 🕸 maudits). +1 🎖.

<u>Actions de base ne rapportant pas de 🎖</u>

🕊 **Pacifier (Porte-Lumière uniquement)** :
Passer un PNJ non-☣ horla de la zone du statut 🔪 hostile à ⚖ neutre ou du statut ⚖ neutre à ✪ allié (1 🌬)
👣 **Se déplacer** de 1 zone
⇦ ⇨ **Attirer ou repousser** : déplacer d'une zone un personnage de sa couronne (on ne peut pas l'amener dans une zone non explorée).
⚕ **Se soigner** : +1 ❤.
🗡 **Attaquer un personnage non 🔪 hostile** dans sa zone, la cible perd 1 ❤ (la plupart des PNJ n'ont qu'1 ❤).
Si on le tue : perdre 1 ❤ + piocher un souvenir.
Laisser le personnage sur la zone avec un jeton « cadavre » ou le défausser s'il s'agit d'un mort-vivant.
💀 **Fouiller un cadavre d'👤 humanoïde** : permet de piocher un équipement si c'est un PNJ ou tous ces équipements et souvenirs si c'était un PJ. Ajouter un jeton « fouillé » sur le cadavre.
Un cadavre ne peut être fouillé plusieurs fois.
👁 **Fouiller une zone pour récupérer un équipement ou une relation** : récupérer et appliquer un équipement ou une relation posée dans la zone. Si vos emplacements sont déjà pleins et que la carte piochée n'est pas à 🗑 défausse instantanée, défaussez une de vos anciennes cartes pour la remplacer par la nouvelle.
La relation doit être appliquée envers un personnage de votre couronne. Si ce n'est pas possible, repiochez une relation.
S'il n'y a personne dans votre couronne, vous ne pouvez pas piocher de relation.
🎒 **Donner 1 équipement à un PJ de sa couronne**

✤ Phase 3 : 🖐 actions de fiches
- (obligatoire) Jouez votre 🖐 action de personnage obligatoire si vous en avez une
- (facultatif) Jouez votre 🖐 action de personnage et vos 🖐 actions d'équipements et de 📖 souvenirs.

☠ Si votre personnage meurt :
La communauté perd 1 🏵. Remettez votre carte de personnage sur votre zone avec un jeton « cadavre » dessus. Placez dessous un de vos équipements (il pourra être fouillé sur votre cadavre). Si vous n'aviez pas d'équipement, mettez un jeton « pillé » sur votre cadavre.
Conservez vos 🎖, votre objectif secret (il est transmis d'âme à âme) ainsi qu'un autre équipement ou un souvenir que vous voulez léguer à votre futur personnage. Défaussez vos autres fiches et vos actions spéciales.
Remettez vos scores maximum aux valeurs de départ.
Récupérez en priorité un PNJ ✪ allié de la forêt, puis ⚖ neutre, et sinon piochez un nouveau personnage 👤 humanoïde que vous faites apparaître dans une zone de forêt de votre choix. Piochez un équipement, un souvenir, et une relation et appliquez les effets immédiats.
Si votre personnage est mort durant une de vos phases, rejouez la phase complète avec votre nouveau personnage.

☣ **Si votre personnage devient horla :** il devient un PNJ, au statut 🔪 hostile. Recréez un PJ selon les mêmes modalités qu'en cas de mort d'un PJ.

🎭 **PERSONNAGE**	**OBJECTIF SECRET**	🃏 **Nombre d’actions spéciales max dans la main :** ❤ **Points de cœur :** Max : Actuel : 🌬 **Points de souffle :** Max : Actuel : 🎖 **Points de prestige :**
⚒ **ÉQUIPEMENT 1**	📖 **SOUVENIR 1**	🎎 **RELATION 1**
⚒ **ÉQUIPEMENT 2**	📖 **SOUVENIR 2**	🎎 **RELATION 2**
⚒ **ÉQUIPEMENT 3**	📖 **SOUVENIR 3**	🎎 **RELATION 3**

<u>Notes :</u>